Défiweb 2012

DEFIWEB CYCLE 2

En cette nouvelle année scolaire, l'équipe TICE 45 vous propose un cinquième défiweb.

Celui-ci est constitué de 5 modules comportant chacun 3 activités pour le cycle 2.

C'est essentiellement au travers du domaine de la découverte du monde que le Défiweb cycle 2 a bâti ses activités

Au-delà de la résolution des activités, l'objectif est de favoriser l'utilisation de l'outil informatique à travers différents logiciels et applications (traitement de textes, logiciels de dessin, Internet…) conformément au pilier 4 du socle commun.

En vous inscrivant, vous vous engagez à respecter les éléments suivants :

- C'est le maître qui inscrit la classe afin **de ne pas divulguer le RNE de l'établissement**. Ceci est très important car chaque année des centaines inscriptions « pirates » viennent inonder notre registre. Il nous est alors difficile d'obtenir des statistiques sur les inscriptions et les validations des activités.
- Ne pas déposer plusieurs fichiers dans le musée des dessins

La trame de l'histoire

Nous sommes en 2113. Théodule junior, arrière-petit fils de Théodule, le personnage des défiweb, vit sous la terre car les habitants ont des difficultés à respirer à cause de la pollution de l'air. Les lieux et monuments du Loiret ont disparu sous un épais brouillard.

Son arrière grand-père lui a raconté comment il vivait agréablement à la surface de la terre quand il était petit. Théodule junior décide de tout faire pour retourner dans cet environnement. Mais pour cela il va devoir se déplacer dans des galeries souterraines où il réalisera des activités qui lui permettront d'éliminer au fur et à mesure la pollution. Cette élimination est symbolisée par l'apparition de voyants verts

Lors de sa quête, Théodule junior va découvrir des traces du passé ou rencontrer des problèmes liés à la vie sous terre.

Les enfants vont donc devoir l'aider et ainsi résoudre une quinzaine d'activités.

Le Mode d'emploi

Le Défi Web s'adapte au rythme de travail de votre classe sur l'année scolaire.
Il sera ouvert de décembre 2012 à juin 2013.
Cependant, il convient de respecter une fréquence de recherche adaptée.
Les 5 activités proposées sont adaptées au niveau des élèves et peuvent être réalisées dans l'ordre que vous choisirez.

Attention, les Grandes sections n'ont que deux des trois activités à réaliser. La troisième activité est validée automatiquement lors de l'inscription. Elle apparaitra donc en vert (cf point suivant).

5 liens sur la page d'accueil, vous permettent d'accéder aux 5 galeries (ou 5 modules). Dans chacune d'elles 3 autres liens conduisent aux activités.

Une animation présente aux enfants la problématique de chaque activité

Les enfants doivent télécharger les activités et les fichiers à compléter et peuvent travailler « hors connexion » dans la salle informatique ou sur un ordinateur en fond de classe. Certaines activités s'effectueront en ligne. Une fois le mot indice trouvé, ils peuvent tester leurs réponses sur le site.

Pour chaque activité réussie,

le témoin passe au vert.

Une fois les trois réussies, le module est validée. L'air autour du bâtiment a été régénéré ou assainie et celui-ci s'éclaire sur la page d'accueil.

Une sixième activité ne sera accessible que lorsque les cinq autres seront toutes réalisées.

Nous vous demandons de ne déposer qu'un seul fichier par classe pour l'activité finale « le dessin ». Ce dessin devra représenter Théodule dans un paysage non pollué.

Les élèves choisiront le dessin répondant le mieux à la consigne. Attention de bien donner un nom à ce fichier qui permettra au jury de bien identifier la classe participante.

Des boutons RETOUR

permettent de naviguer facilement dans le site.

Conseils avant de participer à ce défi :
• Vérifier que les ordinateurs utilisés par les élèves sont protégés par le proxy académique. En cas de doute, prendre contact avec le conseiller TICE de la circonscription (voir tutoriel).
• Avoir ou créer une adresse électronique propre à la classe inscrite afin d'être authentifié par les organisateurs.
• Voir la grille des compétences B2I et les différents tutoriels mis à votre disposition (à télécharger sur la page d'accueil du cycle 2)

Le Guide d'activités et les pistes pédagogiques

Thématique et *Prétexte à l'activité*	Consigne Attention à bien télécharger le fichier correspondant à votre niveau de classe	Support de réflexion ou outils
MODULE 1 (Big Ben) **Se repérer dans le temps et Langue Vivante**		
Activité 1	GS : Classer 3 vignettes du lever au coucher CP CE1 : Classer 3 horloges dans l'ordre	Lien vers des logiciels de lecture de l'heure http://www.ac-grenoble.fr/tice74/spip.php?article529
Activité 2	GS : Replacer les jours de la semaine CP CE1 : idem + en anglais	
Activité 3	CP CE1 : Lire l'heure et indiquer les nombres trouvés en anglais	
MODULE 2 (Cathédrale) **Se repérer dans le temps**		
Activité 1	GS : Classer des objets en fonction de 2 critères CP CE1 : Classer des objets en fonction de trois critères	
Activité 2	GS : Décoder un mot CP CE1 : Décoder une phrase en utilisant l'ordre alphabétique	
Activité 3	CP CE1 : Classer des vêtements et des fruits en fonction des saisons	
MODULE 3 (BRGM) **Découverte du vivant**		
Activité 1	GS : Replace trois images d'une chaîne alimentaire CP CE1 : Mettre en ordre deux chaînes alimentaires	
Activité 2	GS CP CE1 : Remettre dans l'ordre les images de la germination du gland	
Activité 3	CP CE1 : Texte à compléter sur la respiration des arbres	
MODULE 4 (restaurant) **Education à la santé**		
Activité 1	GS CP CE1 : Répondre à une question en écrivant la réponse et en déplaçant des images	
Activité 2	GS : Trouver les aliments qui proviennent des animaux CP CE1 : Retrouver la famille de plusieurs aliments	
Activité 3	CP CE1 : Construire un repas équilibré. En choisir un pour la classe et l'envoyer	
MODULE 5 (forêt) Se repérer dans l'espace		
Activité 1	GS CP CE1 ; Trouver un mot en replaçant les pièces d'un puzzle	
Activité 2	GS CP CE1 ; Retrouver son chemin dans un labyrinthe	
Activité 3	CP : Suivre un chemin codé CE1 : Suivre un chemin codé	